

## **HUBUNGAN TINGKAT PENGGUNAAN TEKNOLOGI *MOBILE GADGET* DAN EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR**

**OKKY RACHMA FAJRIN**

**NIM. 0911210050**

### **ABSTRAK**

Munculnya alternatif permainan baru pada anak, khususnya permainan *mobile gadget* pada anak akibat pertumbuhan teknologi, memungkinkan adanya sebuah hubungan, baik secara langsung atau tidak, dengan eksistensi permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* dan eksistensi permainan tradisional pada siswa SDNU-1 Trate Gresik.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif *explanatory* atau penjelasan, dengan menggunakan analisis korelasi Spearman untuk mengetahui kekuatan hubungan kedua variabel, yakni variabel tingkat penggunaan *mobile gadget* dan variabel eksistensi permainan tradisional. Sampel penelitian ialah siswa SDNU-1 Trate Gresik sebanyak 88 siswa.

Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa angka signifikansi sebesar  $0,249 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, dan  $H_1$  ditolak, sehingga tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan *mobile gadget* terhadap eksistensi permainan tradisional. Berkaitan dengan teori konsumsi dari Baudrillard, mengenai sebuah bentuk konsumsi terhadap tanda atau simbol, dalam penelitian ini penulis menemukan bahwa dengan memiliki sebuah *gadget* dapat membuat responden merasa dirinya gaul dan tidak ketinggalan jaman.

**Kata kunci:** Tingkat penggunaan teknologi, *mobile gadget*, Eksistensi permainan tradisional, Masyarakat konsumsi

### **ABSTRACT**

The advent of new games alternative, especially mobile gadget games among children, as a result of technological growth, enables an intercourse with the existence of traditional games, either directly or indirectly. Therefore, researcher wanted to know whether there is a relationship between the level of technology mobile gadget use, and the existence of the traditional games in elementary school students in SDNU-1 Trate Gresik.

The method used in this study is an explanatory quantitative approach, using Spearman correlation analysis to determine how strong the relationship between the two variables, which are variable of gadgets usage levels and variable of traditional games existence. The research sample are students of NU 1 Trate Gresik elementary school from first class to sixth class, who played gadget and also get to know and play traditional games, there are 88 students.

The test results of this study shown that the number of significancy value is 0.249 and is bigger than 0.05. It means that  $H_0$  is accepted, and  $H_1$  is rejected, so there is no relationship between the level of gadget usage with the existence of the traditional game. Related to the consumption of a sign or symbol in the Jean Baudrillard's theory of consumption, this research found that by having a gadget, a person would find it sociable and not outdated. Results of this study revealed that the level of gadget usage on the sample, ie the students, is quite high, but the existence of traditional games can still be found. From these results, it can be concluded that although a student playing gadget, it is not determinated that the student is not playing or forgetting the traditional game.

**Keywords:** gadget usage, technology existence of traditional games, community consumption

### **A. Tingkat Penggunaan *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar**

Teknologi secara umum diasosiasikan dengan kepentingan modernitas, artinya penggunaan teknologi sebagai sarana mencapai “kemajuan” (*progress*). Salah satu ciri khas yang nampak adalah inovasi teknologi yang telah menstimulasi kemajuan sosial dan melampaui kesejahteraan individual. Teknologi hadir sebagai simbol dari masyarakat modern. (Soedjatmiko, 2008, hlm. 60). Winner, menyebutkan tiga paradoks dalam teknologi, yakni (Soedjatmiko, 2008, hlm. 61): *Pertama, Paradox of Intelligence* ialah teknologi tidak mengembangkan kemampuan manusia, tetapi hanya mengandalkan konsumen yang kurang kompeten.

*Kedua, Paradox of Lifespace* (paradoks suasana hidup) ialah hadirnya teknologi di masa lampau ditunjukan untuk mencipatakan waktu senggang (*jeisure time*), yakni kebebasan dan ekspresi kreativitas pribadi. Namun pada masa sekarang teknologi hanya membanjiri kehidupan sosial dengan sistem komunikasi multimedia.

*Ketiga, Paradoks demokrasi elektronik* ialah teknologi dan demokrasi, yakni di satu sisi teknologi dianggap sebagai sebuah pemaknaan demokrasi, misalnya dalam media televisi menampilkan banyak kehidupan manusia, misal kebijakan politik amerika yang tampak ialah imaji politik video. Teknologi tidaklah demokratis, terlebih para konsumen menjadi terpisah dengan praktik real demokrasi itu sendiri.

Ameliora, dkk menyatakan bahwa, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Manumpil, 2015). Salah satu produk dari inovasi kecanggihan teknologi adalah *gadget*, sebagaimana dijelaskan oleh Manumpil (2015) bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Menurut Jati (2014), trend *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, *e-reader*, dan laptop semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media

yang modern dan praktis. Misalnya, *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan *Blackberry*.

Selain itu, adanya inovasi yang berkesinambungan pada *gadget* dapat menghadirkan berbagai kecanggihan dan kepraktisan dalam berkomunikasi yang disertai dengan berbagai fitur menarik, hal ini membuat masyarakat semakin tergiur dan terpukau untuk selalu mengonsumsi *gadget*. Seiring berjalannya waktu, perusahaan-perusahaan produsen *gadget*, dengan berbagai *brand* (merek), berlomba-lomba menawarkan kemajuan teknologi dengan berbagai kemampuan yang semakin canggih sehingga masyarakat juga berlomba-lomba untuk memiliki *gadget* yang terbaru.

Banham, mendefinisikan *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Fungsi *gadget* adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan manusia (Taufik, 2013). Berbagai vendor saling berlomba dalam mengembangkan aplikasi dalam *gadget* mereka demi memenuhi dan memuaskan kebutuhan konsumen. Jenis dan merek produk *gadget* yang beragam membuat konsumen mempunyai banyak pilihan dalam memilih produk *gadget* yang akan digunakan (Jati, 2014, hlm. 2).

Selain itu bentuk *gadget* lainnya ialah *Play Station Portable* (PSP), dahulu *Play Station* (PS) berbentuk seperangkat yang berukuran besar dan harus tersambung dengan televisi, kabel listrik, stick untuk bermain dan lainnya. Namun saat ini masyarakat khususnya anak-anak bisa memainkan *game play station* yang bisa dibawa kemana-mana tanpa harus susah payah menyambungkan beberapa kabel, yakni biasa disebut dengan *Play Station Portable* (PSP).

Sehingga dapat dimengerti bahwa, teknologi *gadget* merupakan benda yang mengalami pembaharuan dari benda yang sudah pernah diciptakan, dirancang memiliki kepraktisan, dan lebih canggih. Sedangkan teknologi *mobile gadget* dalam penelitian ini ialah benda berteknologi canggih yang sudah mengalami inovasi menjadi lebih praktis dan mudah dibawa.

Penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta orang menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Sanjaya menyatakan bahwa, pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkauunya harga dari ponsel cerdas (Manumpil, 2015).

Menurut Baudrillard, masyarakat konsumsi diidentikkan dengan masyarakat pertumbuhan yang dalam prosesnya merupakan siklus pertumbuhan yang terus menerus dan dihubungkan dengan pemborosan. Terkait konteks tersebut, pandangan moral tentang pemborosan sebagai disfungsi diambil kembali menurut fungsi-fungsi yang sebenarnya (Fadhilah, 2011). Secara moral, pemborosan adalah bentuk perbuatan kesia-siaan, namun dalam siklus pertumbuhan masyarakat, pemborosan menjadi logis, yaitu sebagai penyeimbang kesenjangan sosial antara kelas dominan dengan kelas bawah. Pemborosan dalam kaitannya dengan perilaku konsumen merupakan bagian dari gaya hidup dan budaya konsumerisme yang dipicu oleh cepatnya pergantian mode dalam berbagai barang dan kebutuhan hidup masyarakat konsumsi (Fadhilah, 2011).

Konsumsi berada pada satu tatanan pemakaian pada satu kanopi objek; satu sistem; atau kode, tanda; “satu tatanan manipulasi tanda”; manipulasi objek sebagai tanda; satu komunikasi (seperti bahasa); satu sistem pertukaran (seperti kekerabatan primitif); satu moralitas, yaitu satu sistem pertukaran ideologis; produksi perbedaan; “satu generalisasi proses fashion secara kombinatorik”; menciptakan isolasi dan mengindividual; satu pengekan orang secara bawah sadar, baik dari sistem tanda dan dari sistem sosio-ekonomik-politik; dan satu logika sosial (Baudrillard, 2004, hlm. xxxiv).

Saat ini, tidak hanya orang dewasa, bahkan anak-anak pun mulai familiar dengan *gadget*. Dalam survei yang dilakukan oleh *theAsianparent Insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417

orang tua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3 – 8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3 – 8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3 – 8 tahun pengguna *gadget* tersebut, 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri. Hasil survey ini membuktikan bahwa penikmat *gadget* saat ini bukan hanya orang dewasa hingga remaja, namun juga anak-anak. Hasil survey mengungkapkan bahwa 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan *gadget* atau perangkat seluler (*mobile device*). Penggunaan *gadget* oleh anak-anak kebanyakan digunakan sebagai media atau alat bermain, yakni untuk memainkan aplikasi permainan (*games*).

Survei selanjutnya, yang dilakukan oleh *theAsianparent Insight*, melibatkan anak-anak pada usia 6–8 tahun dan menghasilkan data bahwa konten pada *gadget* yang paling banyak dikonsumsi oleh para responden adalah konten permainan (*games*) yakni sebanyak 89% pada responden laki-laki, dan pada responden perempuan sebanyak 74%.

Dengan keberadaan *gadget*, anak-anak menjadi lebih mudah dalam menikmati sensasi bermain, sebab menurut Tedjasaputra (2007) bermain sudah menjadi kebutuhan dasar bagi anak-anak di sela-sela kegiatan belajarnya, karena bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam diri setiap anak. Sebelum kehadiran *gadget* sebagai media permainan, anak-anak telah lebih dulu mengenal permainan tradisional, namun dengan adanya *gadget*, anak-anak mendapatkan alternatif media permainan yang baru. Sehingga konsumsi *gadget* oleh anak-anak pada usia sekolah dasar dapat dimaknai sebagai sebuah konsumsi terhadap fungsi simbolik, karena tanpa *gadget* pun anak-anak sebenarnya dapat memenuhi kebutuhannya akan permainan, yakni dengan bermain bersama teman sebayanya atau dengan bermain permainan tradisional.

Pada anak usia pra sekolah bermain merupakan dunia kerja, bermain juga merupakan hak setiap anak, tanpa dibatasi usia. Dalam pasal 31 Konvensi Hak-Hak Anak (1990) disebutkan: “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni” (Tedjasaputra, 2007, hlm. xvi).

Selain itu juga terdapat teori klasik mengenai bermain yang dikelompokkan menjadi 2 bagian: *Pertama*, surplus energi dan teori rekreasi, *Kedua*, teori rekapitulasi dan praktis. Friedrich Schiller seorang penyair berkebangsaan Jerman (abad 18) dan Herbert Spencer seorang filsuf Inggris (abad 19) mengajukan teori surplus energi untuk menjelaskan mengapa ada perilaku bermain. Spencer mengemukakan bahwa kegiatan bermain seperti berlari, melompat, bergulingan yang menjadi ciri khas kegiatan anak kecil maupun anak binatang perlu dijelaskan secara berbeda. Spencer berpendapat bahwa bermain terjadi akibat energi yang berlebihan dan ini hanya berlaku pada manusia serta binatang dengan tingkat evolusi tinggi (Tedjasaputra, 2007, hlm. 2).

Sedangkan teori rekreasi menurut Moritz Lazarus, berpendapat bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja. Kegiatan bekerja menyebabkan kekurangan tenaga. Tenaga ini dapat dipulihkan kembali dengan cara tidur atau melibatkan dalam kegiatan yang berbeda dengan bekerja. Bermain adalah lawan dari bekerja dan merupakan cara ideal untuk memulihkan tenaga (Tedjasaputra, 2007, hlm. 3).

Permainan menurut Huzinga, dalam bukunya yang terkenal yakni *Homo Ludens* (1955), berupaya untuk mengungkapkan ciri atau sifat “bermain” dalam kegiatan manusia dengan mendefinisikan *play*, bermain, dolanan, sebagai: (a) sebuah kegiatan sukarela yang ada di luar kehidupan “biasa” (*a voluntary activity existing out-side “ordinary life”*), (b) sepenuhnya memukau atau menyita perhatian (*totally absorbing*), (c) tidak produktif (*unproductive*), (d) berlangsung dalam suatu ruang dan waktu tertentu (*occurring within a circumscribed time and space*), (e) diatur oleh

aturan (*ordered by rules*), (f) ada hubungan-hubungan antarkelompok yang menutupi dirinya dengan kerahasiaan dan tertutupan (*chracterized by group relationships which surround themselves by secrecy and disguise*) (Dharmamulya, 2005, hlm. 19). Sedangkan menurut Schwartzman (1976), mengatakan bahwa pada dasarnya kegiatan “bermain” anak-anak merupakan suatu persiapan untuk dewasa, suatu pertandingan yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang, perwujudan dari rasa cemas dan marah, suatu hal yang tidak sangat penting dalam masyarakat (Dharmamulya, 2005, hlm. 20).

Tujuan orang bermain adalah untuk mencari kesenangan. Pada dasarnya orang ingin senang, kesenangan dapat ditemukan di mana-mana dan kapan saja apabila mampu memanfaatkan semua hal yang ditemuinya. Rasa senang dapat dialami oleh setiap orang, tua atau muda, kaya atau miskin, orang pandai atau bodoh, orang kota atau desa dan berlaku dari dulu, sekarang dan seterusnya sampai waktu tak terhingga. Salah satu sarana untuk membuat orang senang adalah permainan. Permainan ini diciptakan oleh manusia untuk manusia dengan menggunakan waktu dan lingkungannya (Depdikbud Direktorat Permuseuman, 1998, hlm. 1).

Sebelum kemunculan permainan modern yang memanfaatkan teknologi seperti *mobile gadget*, masyarakat telah lebih dulu mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional, yang didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasarkan tradisi turun menurun (Susanti, dkk, 2010, hlm. 148). Dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai pembentukan karakter pada anak, Cahyono mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki permainan tradisional, yang dapat membentuk karakter positif pada anak, sebagai berikut (Nur, 2013, hlm. 91-92):

*Pertama*, Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi, seperti: memanfaatkan tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalnya engrang yang terbuat dari bambu.



*Kedua*, Permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal). Seperti: Petak umpet, gobak sodor, congklak dan lainnya.

*Ketiga*, Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Sehingga eksistensi permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberadaan atau kehadiran dari permainan tradisional pada kehidupan masyarakat saat ini.

Permainan tradisional menurut Sujarno, dkk (2013, hlm. 2), merupakan permainan yang diwariskan secara turun menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Tashadi, permainan tradisional anak-anak di Jawa mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti melatih kecakapan hitung-menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya (Dharmamulya, 2005, hlm. 27).

Eksistensi permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberadaan atau kehadiran dari permainan tradisional pada kehidupan masyarakat saat ini. Maka dari itu judul penelitian ini adalah Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Kalangan Anak Sekolah Dasar di SDNU-1 Trate Gresik. Dengan tujuan untuk memahami, menjelaskan dan mendeskripsikan tentang bagaimana Hubungan tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* dan eksistensi permainan tradisional di kalangan anak-anak sekolah dasar.

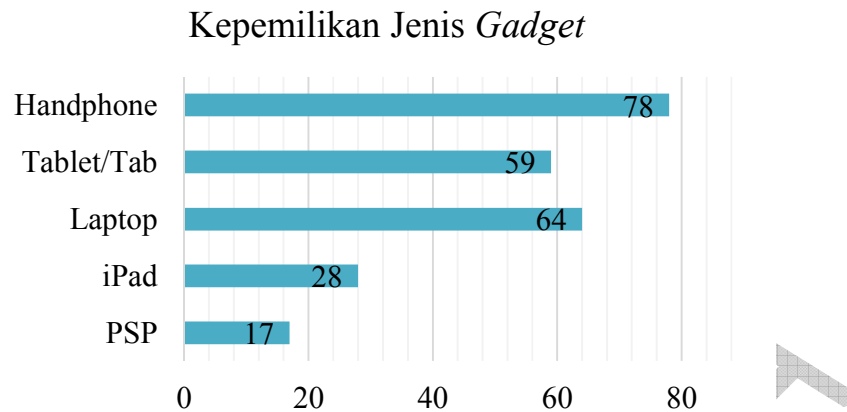
Survei awal yang dilakukan penulis di salah satu sekolah dasar yang berada di Kota Gresik, yakni di SDNU-1 Trate Gresik, terlihat bahwa anak-anak sekolah dasar saat ini sudah tidak asing dengan benda digital khususnya *gadget*. Dari observasi

awal tersebut, diperoleh sebuah kondisi yakni beberapa anak terlihat berkumpul memainkan *tablet* pada jam bebas pelajaran di sekolah. Hal tersebut menjadi bagian menarik bagi penulis untuk diteliti lebih lanjut, apakah ada hubungan antara tingkat penggunaan *gadget* dengan eksistensi permainan tradisional, karena menurut Dharmamulya (2005), perubahan-perubahan yang menjadi fenomena pada permainan tradisional anak di Pulau Jawa atau bahkan di Indonesia pada umumnya, dapat dikelompokkan menjadi tiga pola perubahan, yakni: (a) perubahan karena menurunnya popularitas jenis-jenis permainan tradisional tertentu, (b) munculnya jenis-jenis permainan anak tertentu, (c) masuknya jenis-jenis permainan baru yang modern.

#### **B. Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada siswa – siswi SDNU- 1 Trate Gresik**

Kota Gresik merupakan kota yang terdapat di Pulau Jawa khususnya berada di daerah Jawa Timur. Namun dapat terlihat bahwa peminat *gadget* juga cukup tinggi di kota Gresik ini, peminat *gadget* tidak hanya orang dewasa namun peminat *gadget* pada anak-anak juga termasuk tinggi, khususnya pada anak-anak sekolah dasar di SDNU- 1 Trate Gresik. Sekolah SDNU- 1 Trate Gresik ini merupakan sekolah swasta yang berstandar internasional. Siswa-siswi sekolah dasar ini sudah tidak asing dengan teknologi *gadget*, bahkan sebagian besar siswa-siswi di SDNU-1 Trate Gresik ini sudah memiliki *gadget* secara pribadi.

*Gadget* yang mereka miliki sebagian besar *gadget* jenis *handphone* dan *laptop*. Seperti pada diagram dibawah ini yang menjelaskan tentang persentase berdasarkan jenis *gadget* yang dimiliki siswa-siswa SDNU-1 Trate Gresik dan juga merk *gadget*, sebagai berikut:



Sumber: Pengolahan data primer, 2014

Gambar 1. Jenis Kepemilikan *Gadget* pada Siswa SDNU-1 Trate Gresik

Berdasarkan data frekuensi di atas, dijelaskan tentang jenis-jenis *gadget* yang dimiliki oleh para responden. Responden yang memilih *gadget* jenis *handphone*/telepon genggam sebanyak 78 responden, alasan responden paling banyak memiliki *gadget* jenis *handphone*/telepon genggam karena *handphone*/telepon genggam digunakan sebagai komunikasi, selain itu juga *handphone* berukuran lebih kecil atau berukuran saku dan praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana.

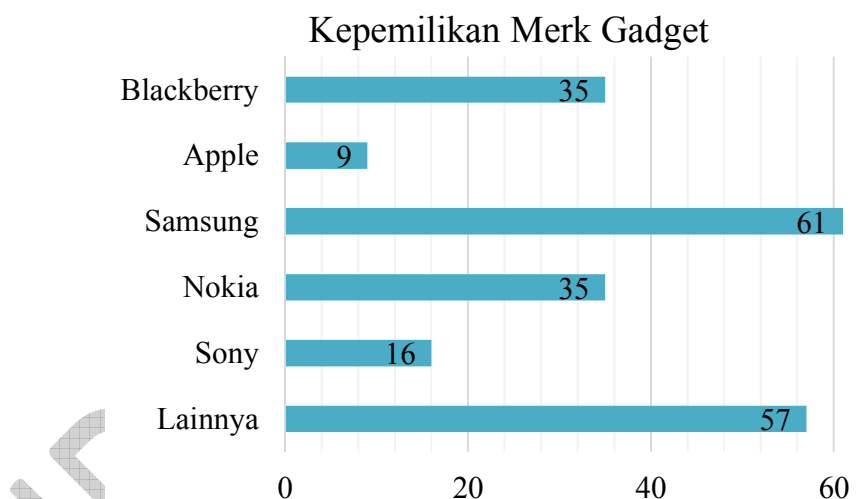
Baudrillard (2004), menyatakan bahwa benda seperti *gadget* tidak hanya dinilai dari manfaat dan kegunaan maupun fungsi simbolisnya, namun lebih pada sebuah mainan yang memenuhi kebutuhan bermain. Mainan inilah yang semakin lama dapat menentukan hubungan kita dengan benda, dengan orang-orang sekitar, dengan budaya, hiburan, pekerjaan dan juga politik, sehingga mainan dapat menjadi warna dominan dalam kebiasaan sehari-hari dimana semua benda, barang hubungan serta pelayanan menjadi *gadget*.

Pilihan terbanyak kedua ialah *gadget* jenis *laptop* yakni sebanyak 64 responden, alasan responden memiliki *laptop* karena berukuran lebih lebar dan besar, daripada *handphone*/telepon genggam sehingga lebih puas untuk bermain *game*. Pada dasarnya *laptop* memiliki fungsi yang lebih cenderung sebagai *gadget* untuk mengerjakan pekerjaan komputer yang pada umumnya berupa aplikasi program

perkantoran (*office*), sehingga fungsi komunikasi yang dimiliki *laptop* tentu berbeda dengan *handphone*/telepon genggam..

Sedangkan responden yang memiliki *gadget* jenis *tablet/tab* sebanyak 59 responden. Sebanyak 28 responden memiliki *gadget* jenis iPad. Sebanyak 17 responden memiliki jenis *gadget* PSP. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki *gadget* berjenis *handphone*/telepon genggam yang merupakan alat untuk berkomunikasi.

Kemudian dari berbagai jenis *gadget* yang dimiliki siswa - siswi SDNU-1 Trate Gresik yang sudah dijelaskan di atas, berikut persentase berdasarkan merk *gadget* yang dimiliki para responden:



Sumber: Pengolahan data primer, 2014

Gambar 2. Merk *Gadget* yang Dimiliki Siswa SDNU-1 Trate Gresik

Berdasarkan data frekuensi diatas, dijelaskan tentang merk teknologi *gadget* yang dimiliki oleh para responden. Responden yang memiliki *gadget* dengan merk *Blackberry* sebanyak 17 responden atau 19%, alasan responden memiliki *gadget* dengan merk *Blackberry* karena responden tertarik dengan aplikasi BBM yang praktis digunakan untuk *chat*. Sebanyak 3 responden atau 3% memiliki *gadget* dengan merk *iPhone*. Sebanyak 34 responden atau 39% memiliki *gadget* dengan merk Samsung,

*gadget* merk ini paling banyak dimiliki oleh para responden, alasan responden memiliki *gadget* merk Samsung karena terdapat banyak *game*. Sebanyak 9 responden atau 10% memiliki *gadget* dengan merk Nokia. Sebanyak 4 responden atau 5% memiliki *gadget* dengan merk Sony. Sebanyak 21 responden atau 24% memiliki *gadget* dengan merk lainnya.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menggunakan *gadget* dengan merk Samsung. Samsung menggunakan sistem operasi android, sistem operasi android ini merupakan sistem operasi yang mudah dikembangkan sehingga terdapat banyak macam aplikasi salah satunya fitur *game* yang menawarkan bermacam-macam bentuk permainan.

Sebagian besar *gadget* yang dimiliki responden ialah *gadget* dengan bentuk *handphone*/telepon genggam, laptop dan *tab/tablet*. Sedangkan merk *gadget* yang dimiliki responden paling banyak ialah merk Samsung, Blackberry dan Nokia. *Gadget* merek ini memang sangat banyak diminati siswa-siswi karena merk Samsung yang memiliki sistem operasi android ini memiliki banyak berbagai macam fitur *game* yang dapat membuat siswa-siswi tertarik. Selain itu, merk *Blackberry* juga diminati karena merk ini sangat terkenal dan merupakan pelopor dari adanya BBM (*Blackberry messenger*) yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi melalui *chatting*.

Dari hal tersebut terlihat bahwa minat dalam memiliki *gadget* pada anak sekolah dasar, khususnya di SDNU-1 Trate Gresik termasuk tinggi, namun mereka tidak terlalu sering menggunakannya, karena terdapat larangan yang membawa *gadget* ke sekolah. Sementara itu mereka bersekolah dari pagi sampai sore sehingga membuat mereka jarang menggunakan *gadget*. Mereka hanya dapat menggunakan *gadget* pada waktu di rumah atau pada saat libur sekolah terkadang juga ada siswa-siswi yang membawa *gadget* nya disekolah pada hari sabtu, karena hari sabtu kegiatan belajar mengajar hanya setengah hari kemudian jam selanjutnya diisi dengan kegiatan ekstrakurikuler.

Terlihat bahwa minat dalam memiliki *gadget* pada anak sekolah dasar, khususnya di SDNU-1 Trate Gresik termasuk tinggi, namun mereka tidak terlalu sering menggunakannya, karena dalam peraturan sekolah tidak diperkenankan siswa - siswi membawa *gadget* ke sekolah, karena dapat membuat siswa - siswi menjadi tidak fokus dalam mengikuti pelajaran. Namun pihak sekolah memberi keringanan pada siswa yang ingin membawa *gadget* dengan syarat menitipkan kepada guru dan dapat diambil kembali ketika jam pulang sekolah. Karena mereka membawa *gadget* dipergunakan untuk menghubungi orang tua mereka untuk minta jemput. Selain untuk berkomunikasi, mereka menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, seperti dalam observasi yang pernah peneliti lakukan di SDNU- 1 Trate Gresik ini, ketika jam pulang sekolah berakhir terlihat beberapa siswa-siswi sedang bermain *gadget* mereka bergerumbul bersama teman-teman. Hal tersebut dapat dilihat bahwa *gadget* saat ini juga menarik perhatian anak-anak sekolah dasar khususnya di SDNU-1 Trate Gresik.

Meski minat pada *gadget* di SDNU-1 Trate Gresik ini terbilang tinggi, dan beberapa responden memiliki *gadget* secara pribadi, namun *gadget* tidak terlalu sering digunakan. Hal ini disebabkan oleh kegiatan sehari-hari para responden yang cukup padat, yakni banyak waktu dihabiskan di sekolah, dimulai sejak pukul 06.30 pagi sampai dengan pukul 03.25 sore. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan les atau mengaji, sehingga responden tidak begitu sering bermain *gadget*.

Dalam mengisi waktu luang, berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis terdapat sebanyak 43 responden atau 49% responden tidak mengisi waktu luang dengan bermain *gadget*, beberapa responden menggunakan waktu luangnya untuk bermain dengan teman-teman sebayanya, ada juga responden yang menggunakan waktu luangnya untuk tidur siang. Dari aktivitas keseharian para responden tersebut, terlihat bahwa *gadget* bukan merupakan benda yang begitu penting dalam kegiatan sehari-harinya.

Dalam menggunakan *gadget* yang dimiliki, sebanyak 33 responden atau 37% menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, karena *smartphone* yang dimiliki

responden terdapat banyak bermacam - macam *game*, sehingga responden menjadi tertarik untuk menggunakan *smartphone* yang dimilikinya untuk bermain *game*, *game* yang biasanya sering dimainkan responden salah satunya ialah ”*subway surf*”. Bahkan saat ini aplikasi *game* dalam *smartphone* semakin banyak dan bervariasi, selain itu *game* dalam *smartphone* saat ini juga dapat dimainkan bersama dengan sesama pemain dalam *game* tersebut.

Sebagian besar siswa-siswi SDNU- 1 Trate Gresik ini memiliki *gadget*, yakni sebanyak 59% atau 52 responden menjawab bawah teman sebaya responden m juga memiliki *gadget*. Maka dari hal itu dapat diketahui bahwa saat ini anak sekolah dasar sudah banyak yang memiliki *gadget* secara pribadi.

Beberapa responden beranggapan bahwa apabila tidak memiliki *gadget* maka orang tersebut bukan berarti ketinggalan jaman, yakni sebanyak 33% atau 29 responden tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Menurut responden, orang yang tidak memiliki *gadget* bisa saja disebabkan oleh beberapa faktor lain, misalnya faktor keuangan orang tuanya yang tidak sanggup membelikan *handphone* atau orang tua belum mengizinkan anaknya untuk memiliki *gadget* karena dianggap masih anak kecil dan belum perlu.

Selain itu dengan memiliki *gadget* responden merasa dirinya gaul apabila memiliki *handphone* yakni sebanyak 40% atau 35 responden setuju dengan pernyataan tersebut. Gaul cenderung identik dengan *modern*, *up to date*, keren, dan sebagainya, sehingga dapat diartikan bahwa memiliki *smartphone* bukan sekedar untuk fungsinya melainkan untuk suatu tanda yang menunjukkan bahwa apabila memiliki *gadget* maka akan dianggap gaul. Seperti pernyataan Baurdillard dalam Fadhillah (2011), yang menyatakan bahwa masyarakat konsumsi diidentikan dengan proses siklus pertumbuhan masyarakat yang terus menerus dan dihubungkan dengan pemborosan. Secara moral, pemborosan dianggap menjadi logis, yakni sebagai penyeimbang dari kesenjangan sosial antara kelas dominan dan kelas bawah. Selain itu pemborosan dikaitkan dengan perilaku konsumen yang merupakan suatu bagian

dari gaya hidup dan budaya konsumerisme akibat dari siklus pergantian mode dalam berbagai bentuk barang dan kebutuhan hidup di masyarakat konsumsi.

Selain itu, responden lebih memilih bermain *gadget* di rumah daripada bermain di luar rumah, yakni sebanyak 50% atau 44 responden setuju dengan pernyataan tersebut. *Gadget* saat ini sangat menarik perhatian masyarakat, khususnya bagi anak-anak. Bahkan saat ini memang jarang ditemui anak-anak bermain diluar rumah. Kebanyakan dari mereka terlalu padat dengan kegiatan mereka sehari-hari seperti sekolah, les, mengaji dan lainnya sehingga mereka jarang bermain di luar rumah, sehingga *gadget* juga dapat dimanfaatkan untuk menghibur dari rutinitas mereka sehari-hari karena *gadget* dapat dibawa dan dimainkan dimana saja.

Dalam bermain permainan tradisional, berdasarkan data yang diperoleh, hampir semua responden pernah bermain permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan oleh mayoritas anak-anak dan juga remaja yang diturunkan secara turun temurun dari jaman dulu dan juga menjadi ciri khas dari masing-masing daerah.

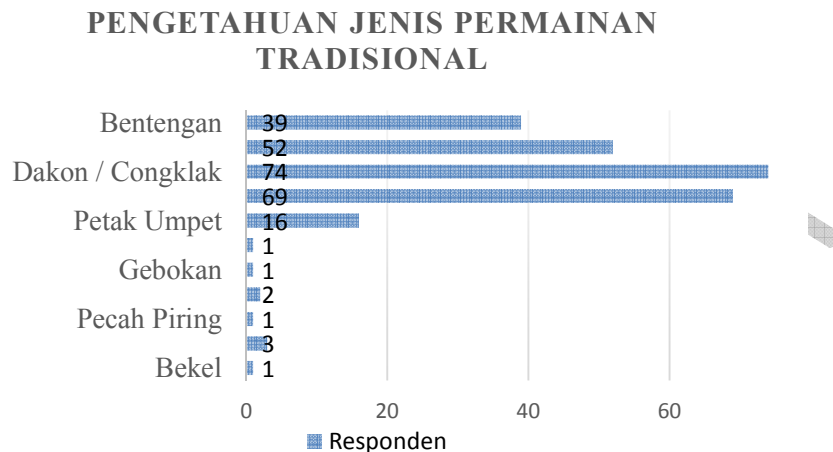
Di kota Gresik juga memiliki berbagai permainan tradisional misalnya seperti bentengan, gobak sodor, dakon/congklak, engklek, petak umpet, dan lainnya. Eksistensi permainan tradisional di kota Gresik juga masih ada dan masih dimainkan, khususnya pada siswa-siswa sekolah dasar SDNU- 1 Trate Gresik. Permainan tradisional yang sering terlihat dimainkan oleh siswa-siswi pada saat di sekolah ialah bermain sepak bola, kejar-kejaran. Mereka biasanya bermain ketika saat jam istirahat sekolah ataupun saat jam pulang sekolah.

Terlihat bahwa siswa-siswi di SDNU-1 Trate Gresik ini masih mengenal permainan tradisional. Selain di sekolah, mereka juga bermain permainan tradisional ketika di luar sekolah. Anak-anak tersebut biasa bermain permainan tradisional ketika hari libur atau terkadang ketika waktu senggang. Namun siswa-siswi lebih cenderung lebih memilih bermain di dalam rumah daripada diluar rumah.

Dari data yang diperoleh, sebagian besar responden mengetahui atau mengenal permainan tradisional dari kerabat terdekat mereka, yakni dari orang tua



atau saudara. Data di bawah ini menjelaskan tentang persentase berdasarkan jenis permainan tradisional yang diketahui dan juga permainan tradisional favorit, sebagai berikut:



Sumber: Pengolahan data primer, 2014

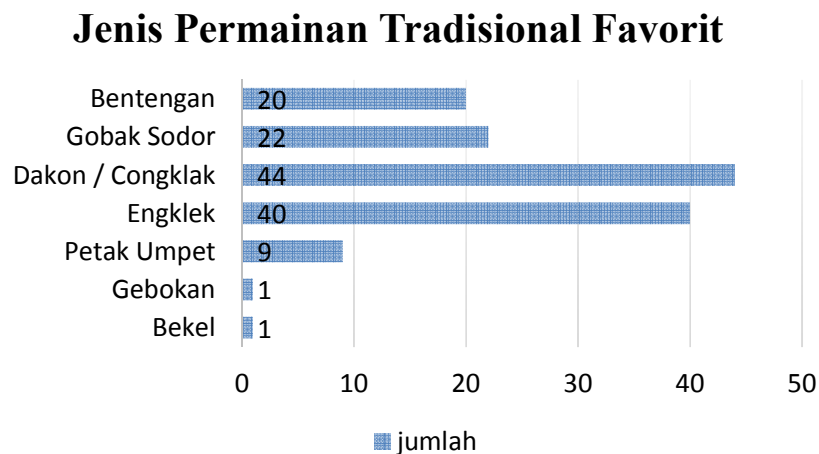
Gambar 3. Permainan Tradisional yang Diketahui Siswa SDNU-1 Trate Gresik

Berdasarkan data frekuensi diatas, dijelaskan bahwa tentang jenis-jenis permainan tradisional yang diketahui responden. Responden yang mengetahui permainan tradisional bentengan sebanyak 39 responden, responden yang mengetahui permainan tradisional gobak sodor sebanyak 52 responden, responden yang mengetahui permainan tradisional dakon/congklak sebanyak 74 responden, responden yang mengetahui permainan tradisional engklek sebanyak 69 responden, responden yang mengetahui permainan tradisional petak umpet sebanyak 16 responden, responden yang mengetahui permainan tradisional lainnya, yakni kelereng, gebokan, lompat tali, pecah piring, egrang dan bekel, sebanyak 11 responden.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa responden hampir mengetahui semua permainan tradisional yang disebutkan di dalam tabel tersebut, namun permainan tradisional yang paling mereka ketahui adalah permainan tradisional dakon/congklak. Dakon merupakan permainan tradisional yang terdiri dari 2 orang

yang kemudian mereka bertanding mengumpulkan biji paling banyak sesuai dengan cara atau aturan yang ada di dalam permainan tersebut.

Kemudian dari berbagai permainan tradisional yang diketahui siswa-siswi SDNU-1 Trate Gresik yang sudah dijelaskan di atas, para siswa-siswa juga memiliki permainan tradisional favorit dan yang paling sering di mainkan. Berikut persentase berdasarkan permainan tradisional favorit responden:



Sumber: Pengolahan data primer, 2014

Gambar 4. Permainan Tradisional Favorit oleh Siswa SDNU-1 Trate Gresik

Berdasarkan data frekuensi di atas, dijelaskan tentang permainan tradisional favorit menurut responden. Responden yang memfavoritkan permainan dakon/congklak sebanyak 44 responden, 40 responden memfavoritkan permainan engklek, sebanyak 22 responden memilih gobak sodor sebagai permainan favorit, dan 20 responden memfavoritkan permainan bentengan. Beberapa permainan tradisional lainnya yang tidak banyak dijadikan favorit para responden yakni petak umpet dengan 9 responden yang memilihnya, kemudian gebokan, dan bekel dengan masing-masing 1 responden yang menjadikannya sebagai permainan favorit.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa permainan tradisional dakon/congklak menjadi permainan favorit menurut responden. Permainan

dakon/congklak memang permainan tradisional yang mudah dan santai, sehingga dapat dimainkan dirumah tanpa harus ke lapangan. Permainan tradisional dakon/congklak ini sangat santai tidak terlalu mengeluarkan banyak tenaga sehingga banyak diminati para responden.

Dari kedua data tabel frekuensi berdasarkan permainan tradisional yang diketahui dan permainan tradisional favorit di atas dapat dijelaskan bahwa sebagian besar para responden paling banyak bermain permainan tradisional dakon/congklak. Hal ini dikarenakan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan. Sehingga dakon/congklak banyak difavoritkan.

Dari data-data tersebut dapat dijelaskan bahwa para responden masih mengenal dan masih bermain permainan tradisional sehingga ke eksistensian permainan tradisional ini masih ada. Namun para siswa-siswi ini tidak terlalu sering bermain permainan tradisional, karena mereka terkadang bermain permainan tradisional ketika saat libur sekolah ataupun di sekolah pada saat jam istirahat sekolah. Melainkan para siswa lebih cenderung lebih senang bermain di dalam rumah daripada dilapangan, para siswa-siswi juga tidak menghabiskan waktu luang dengan bermain permainan tradisional. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa eksistensi permainan tradisional di Kota Gresik khususnya di SDNU-1 Trate Gresik masih ada namun jarang dimainkan.

Berdasarkan data yang diperoleh penulis dalam penelitian ini, anak-anak mulai mengenal permainan tradisional dari orang tua yakni sebanyak 80% atau 72 responden. Dalam lingkungan keluarga, selain orang tua dan saudara memang dapat dijadikan panutan khususnya dalam pengenalan permainan tradisional, apabila orang tua mengenalkan permainan tradisional pada anak sejak dini maka permainan tradisional akan melekat pada diri anak dan akan terus dimainkan sampai saat ini walaupun sudah berbeda jaman. Saudara juga dapat dijadikan partner atau contoh yang dapat ditiru khususnya dalam bermain permainan tradisional bersama. Selain itu minat dalam permainan tradisional di lingkungan tempat tinggal responden terbilang

masih tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa saat ini masih ada yang bermain permainan tradisional

Intensitas dalam bermain permainan tradisional tergolong cukup rendah, responden menjawab bahwa tidak setiap hari mereka bermain permainan tradisional. berdasarkan data yang diperoleh penulis dalam penelitian ini, dapat dijelaskan bahwa sebanyak 41% atau 36 responden lebih suka bermain *gadget* di dalam rumah daripada bermain di luar rumah bersama teman – teman. Anak-anak juga tidak terlalu sering bermain tradisional yakni sebanyak 56% atau 39 responden bermain permainan tradisional tidak lebih dari 3 jam dalam sehari. Hal ini salah satunya disebabkan karena aktivitas siswa yang cukup padat setiap harinya.

Dalam menghabiskan waktu luang responden juga jarang menghabiskan waktu dengan bermain secara tradisional melainkan dengan bermain *game* ataupun menonton tv yakni sebanyak 48% atau 42 responden tidak menghabiskan waktu luang dengan bermain permainan tradisional. Hal ini dikarenakan kegiatan sehari-hari dari siswa banyak dihabiskan di sekolah, sehingga mereka lebih sering bermain permainan tradisional pada jam istirahat sekolah, yakni sebanyak 53% atau 27 responden. Hal ini karena pada saat di sekolah siswa-siswa tidak dapat bermain dengan *gadget* karena tidak diperbolehkan membawa *gadget*, sehingga permainan tradisional menjadi pilihan yang menyenangkan untuk menghibur diri disela-sela jam jeda pelajaran.

Namun pada saat hari libur sekolah, permainan tradisional menjadi sering dimainkan oleh para responden, yakni sebanyak 53% atau 52 responden bermain permainan tradisional pada saat libur sekolah. Dari hasil pengumpulan data yang diperoleh penulis, dapat dijelaskan bahwa, eksistensi dari permainan tradisional masih terlihat dimainkan oleh responden. Namun responden lebih sering bermain permainan tradisional pada saat di sekolah ataupun pada saat libur sekolah.

Seperti yang dikatakan *Moritz Lazarus*, tentang teori rekreasi, *Lazarus* berpendapat bahwa tujuan dari bermain dapat memulihkan energi yang terkuras, dengan aktivitas sehari-hari dapat membuat kekurangan tenaga untuk memulihkannya

dapat dilakukan dengan cara tidur atau melibatkan hal berbeda dari bekerja yakni bermain, bermain merupakan cara ideal untuk memulihkan tenaga (Tedjasaputra, 2007).

Permainan yang sering dimainkan oleh responden ialah permainan congklak atau dakon dan engklek. Permainan ini merupakan permainan sederhana dan mudah dimainkan, selain itu permainan ini tidak memerlukan banyak alat. Kedua permainan ini juga dijadikan permainan favorit para responden salah satunya karena sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan.

Menurut Tashadi, mengatakan bahwa permainan tradisional anak-anak di Jawa mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemain yang nantinya penting bagi kehidupan mereka di tengah-tengah masyarakat, seperti melatih kecakapan hitung-menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya (Dharmamulya, 2005). Maka dari itu bermain permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan namun juga memiliki nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan dan kepribadian anak-anak nantinya.

### **C. Hubungan Antara Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar**

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif explanatory (penjelasan). Penelitian explanatory menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesa (Singarimbun, 2008, hlm. 5). Penelitian ini berfokus pada hubungan tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* dan eksistensi permainan tradisional. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* dan eksistensi permainan tradisional khususnya pada kalangan anak usia sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDNU- 1 Trate Gresik pada bulan maret 2014. Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya disebut dengan populasi penelitian (Sugiyono, 2010, hlm. 80).

Populasi pada penelitian ini adalah siswa dan siswi SDNU- 1 Trate Gresik. Jumlah keseluruhan siswa - siswi SDNU- 1 adalah 717 siswa yang terdiri dari kelas I sampai dengan kelas VI. Sampel diambil dengan metode *purposive sampling* yakni peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya atau pengambilan sampel untuk tujuan tertentu (Riduwan, 2009, hlm. 20). Sampel yang diperoleh dari kelas I sampai dengan kelas VI ialah sebanyak 88 siswa. Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket yang merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis yang kemudian diisi oleh responden (Bungin, 2009, hlm. 123). Dalam penelitian ini skala pengukuran yang digunakan ialah skala likert untuk memberi skor pada indeks. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala social (Riduwan, 2009, hlm. 38).

Data hasil tanggapan responden ini selanjutnya akan dilakukan pengujian instrumen terlebih dahulu, dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur (Singarimbun, 2008, hlm. 122). Penulis menggunakan kuesioner di dalam pengumpulan data penelitian kemudian di uji validitasnya. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mencari validitas kuesioner adalah dengan korelasi *Product Moment, Pearson*. Kegunaan uji *Pearson Product Moment* atau analisis korelasi adalah mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Nilai koefisien (rhitung) masing-masing item pertanyaan dibandingkan dengan nilai korelasi tabel (rtabel) pada taraf signifikasi 5%. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item pertanyaan dinyatakan signifikan. Namun jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item pernyataan dinyatakan tidak signifikan. Diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,207 ( $n=88$ ),

kemudian dibandingkan, apabila korelasi lebih besar dari 0,207 maka artinya item atau indikator dinyatakan valid.

Kemudian untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulangi dua kali atau lebih disebut dengan uji reliabilitas (Singarimbun, 2008, hlm. 123). Pengujian reliabilitas menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS, koefisien reliabilitas tersebut dapat diketahui bahwa nilai *alpha cronbach* untuk kedua variabel sebesar 0,866, yang berarti bahwa semua variabel memiliki reliabilitas yang tinggi atau sangat baik.

Dalam penyajian data dilakukan analisis tabulasi silang terlebih dahulu, yang menyajikan data dalam bentuk tabulasi silang yang meliputi baris dan kolom (Santoso, 2001). Hasil yang diperoleh dari pengolahan data tabulasi silang (*crosstabs*) dengan menggunakan program aplikasi SPSS ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Tabulasi Silang (*Crosstab*)

<i>Crosstabulation</i>		Eksistensi Permainan Tradisional						Total	
		Tinggi	%	Sedang	%	Rendah	%	Jumlah	%
Tingkat Penggunaan Teknologi <i>mobile gadget</i>	Tinggi	3	3 %	6	7 %	1	1 %	10	11 %
	Sedang	7	8 %	55	63 %	5	6 %	67	76 %
	Rendah	3	3 %	6	7 %	2	2 %	11	13 %
Total		13	15 %	67	76 %	8	9 %	88	100 %

Sumber: Pengolahan data primer, 2014

Dari tabel tabulasi silang (*crosstabs*) diatas menjelaskan tabulasi silang antara variabel X yaitu tingkat penggunaan teknologi (*gadget*) dengan variabel Y yaitu eksistensi permainan tradisional. Dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai variabel X tinggi dengan variabel Y tinggi sebanyak 3 responden, sehingga

dapat diartikan bahwa responden dalam tingkat penggunaan *gadget* nya tinggi namun responden tersebut juga dalam permainan tradisionalnya tinggi, yakni sebanyak 3 responden, maka ketiga responden ini sama-sama sering menggunakan *gadget* dan juga sering bermain permainan tradisional.

Variabel X tinggi dengan variabel Y sedang sebanyak 6 responden, dapat diartikan bahwa responden dalam penggunaan *gadget* tinggi namun dalam bermain permainan tradisional terdapat dalam kategori sedang, maka keenam responden ini lebih sering menggunakan *gadget*, sedangkan keenam responden ini jarang atau kadang-kadang bermain permainan tradisional.

Variabel X tinggi dengan variabel Y rendah sebanyak 1 responden, dapat diartikan bahwa responden dalam penggunaan *gadget* tinggi namun dalam bermain permainan tradisional termasuk dalam kategori rendah, maka responden ini dalam menggunakan *gadget* sangat sering daripada bermain permainan tradisional karena terdapat dalam tingkat rendah atau sangat jarang bermain.

Kemudian variabel X sedang dengan variabel Y tinggi sebanyak 7 responden, dapat diartikan bahwa responden dalam kategori ini tingkat penggunaan *gadget*-nya dalam kategori sedang, namun dalam bermain permainan tradisional termasuk dalam kategori tinggi, maka ketujuh responden ini dalam penggunaan *gadget* termasuk jarang atau kadang-kadang, sedangkan dalam bermain permainan tradisional sangat sering bermain permainan tradisional.

Variabel X sedang dengan variabel Y sedang sebanyak 55 responden, dapat diartikan bahwa responden dalam kategori ini tingkat penggunaan *gadget*-nya sedang dan dalam bermain permainan tradisionalnya juga sedang, maka ke 55 responden ini tingkat penggunaan *gadget*-nya termasuk jarang atau kadang-kadang sedangkan dalam bermain permainan tradisional juga jarang atau kadang-kadang.

Variabel X sedang dengan variabel Y rendah sebanyak 5 responden, dapat diartikan bahwa responden dalam kategori ini tingkat penggunaan *gadget*-nya sedang sedangkan tingkat dalam bermain permainan tradisionalnya terdapat dalam kategori



rendah, maka kelima responden ini dalam menggunakan *gadget* termasuk jarang atau kadang-kadang, sedangkan dalam bermain permainan tradisional sangat jarang.

Kemudian variabel X rendah dengan variabel Y tinggi sebanyak 3 responden, dapat diartikan bahwa responden dalam kategori ini tingkat penggunaan *gadget* nya rendah sedangkan dalam bermain permainan tradisional terdapat dalam kategori tinggi, maka ketiga responden ini sangat jarang menggunakan *gadget* namun dalam bermain permainan tradisional sangat sering.

Variabel X rendah dengan variabel Y sedang sebanyak 6 responden, dapat diartikan tingkat penggunaan *gadget* dalam kategori rendah namun dalam bermain permainan tradisional dalam kategori sedang, maka keenam responden ini sangat jarang bermain *gadget* namun dalam bermain permainan tradisional jarang atau kadang-kadang.

Variabel X rendah dengan variabel Y rendah sebanyak 2 responden, dapat diartikan bahwa dalam tingkat penggunaan *mobile gadget* dan juga dalam bermain permainan tradisional sama-sama dalam kategori rendah, maka kedua responden ini dalam tingkat penggunaan *gadget* dan juga dalam bermain permainan tradisional sama-sama sangat jarang.

Terlihat bahwa responden paling banyak terdapat dalam kategori variabel X sedang dengan variabel Y sedang, yakni sebanyak 55 responden. Maka dapat diartikan bahwa ke 55 responden bermain *gadget* namun mereka juga bermain permainan tradisional. Sebenarnya kebutuhan bermain pada responden bisa terpenuhi dengan bermain permainan tradisional, namun dengan adanya *gadget* anak-anak juga menjadi tertarik untuk bermain *gadget*. Sehingga kebutuhan yang terpenuhi sebenarnya bukan kebutuhan bermain, melainkan sebuah kebutuhan terhadap sebuah simbol. Karena di lingkungan responden, sebagian besar teman-teman sebaya juga telah memiliki *gadget*, sehingga ada keinginan untuk tidak tertinggal trend yang ada.

Sedangkan responden paling sedikit terdapat dalam kategori variabel X tinggi dengan variabel Y rendah, yakni sebanyak 1 orang. Maka dapat diartikan

bahwa responden ini lebih sering bermain *gadget* daripada bermain permainan tradisional.

Analisa hasil yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa korelasi, yang meneliti tentang variabel X yakni tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* dan variabel Y yakni eksistensi permainan tradisional. Korelasi merupakan ukuran hubungan antara dua variabel, terutama untuk variabel kuantitatif (Uyanto, 2009, hlm. 221). Analisa korelasi, bertujuan untuk menguji ada tidaknya hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain (Sarjono, 2011, hlm. 85). Analisa korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa korelasi Spearman yang diukur menggunakan skala pengukuran ordinal. Berikut hasil perhitungan melalui SPSS dengan menggunakan korelasi Spearman:

Tabel 2. Uji Korelasi Spearman  
Correlations

			Rank of X	Rank of Y
Spearman's rho	Rank of X	Correlation Coefficient	1.000	.124
		Sig. (2-tailed)	.	.249
		N	88	88
	Rank of Y	Correlation Coefficient	.124	1.000
		Sig. (2-tailed)	.249	.
		N	88	88

Sumber: Pengolahan data primer, 2014

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil perhitungan statistik dengan menggunakan rank spearman yakni diperoleh hasil angka koefisien sebesar 0,124. Berdasarkan pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, angka koefisien korelasi sebesar 0,124, tergolong pada tingkat korelasi sangat rendah. Dalam penelitian ini angka signifikansi sebesar  $0,249 > 0,05$ , sehingga  $H_0$  diterima,

H1 ditolak. Maka dapat dijelaskan bahwa tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* dan eksistensi permainan tradisional.

Hasil analisis dari korelasi spearman selanjutnya digunakan untuk melihat kekuatan hubungan antara kedua variabel antara variabel X dan Y. Dari hasil perhitungan analisis korelasi diperoleh angka korelasi spearman sebesar 0,124, sedangkan angka signifikansi sebesar  $0,249 > 0,05$  ini menunjukkan bahwa kekuatan hubungan antara kedua variabel sangat rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan dari kedua variabel tidak signifikan, yang artinya bahwa H1 ditolak dan H0 diterima.

Tingkat korelasi yang sangat rendah pada kedua variabel tersebut, yakni antara variabel X yang mewakili tingkat penggunaan *gadget*, dan variabel Y yang mewakili eksistensi permainan tradisional, menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang kuat antara tingkat penggunaan teknologi *gadget* dengan eksistensi permainan tradisional pada siswa-siswi SDNU-1 Trate Gresik. Dari hasil analisa tingkat korelasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin banyak atau semakin sering seorang siswa memainkan *gadget*, belum tentu siswa tersebut tidak mengetahui dan tidak memainkan permainan tradisional.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian penulis dengan judul hubungan antara tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* dan eksistensi permainan tradisional pada kalangan anak sekolah dasar yang dilakukan di SDNU-1 Trate Gresik terdapat kesimpulan diantaranya sebagai berikut: *Pertama*, Dalam penelitian ini, hasil dari analisis tabulasi silang pada variabel X yakni tingkat penggunaan teknologi *mobile gadget* tergolong sedang yakni sebanyak 55 responden. Sedangkan hasil analisis tabulasi silang variabel Y yakni eksistensi permainan tradisional tergolong sedang juga yakni sebanyak 55 responden. Sehingga dapat dijelaskan bahwa responden dalam tingkat penggunaan *gadget*-nya termasuk jarang atau kadang-kadang. Sedangkan dalam bermain permainan tradisional juga termasuk jarang atau kadang-

kadang. Dapat diartikan bahwa meskipun responden memiliki dan bermain *gadget*, namun responden juga tidak melupakan dan bermain permainan tradisional. Kedua kegiatan tersebut tidak terlalu sering dilakukan dalam setiap harinya, karena responden dapat bermain *gadget* ketika se usai jam sekolah dan juga bermain permainan tradisional di sekolah atau saat liburan sekolah.

*Kedua*, Dalam penelitian ini angka korelasi spearman sebesar 0,124, dalam interpretasi koefisien korelasi, kekuatan hubungan tergolong sangat rendah, sedangkan angka signifikansi sebesar  $0,249 > 0,05$ . Maka  $H_0$  diterima, jadi tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan *mobile gadget* dan eksistensi permainan tradisional pada siswa SDNU- 1 Trate Gresik.

*Ketiga*, Berdasarkan teori Baudrillard tentang masyarakat konsumsi, yang menjelaskan bahwa masyarakat mengkonsumsi suatu tanda atau simbol. *Gadget* bukan lagi sebagai fungsi objek (alat rumah tangga) namun berubah menjadi fungsi tanda. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Baudrillard, memiliki *gadget* tidak hanya digunakan sebagaimana fungsinya, namun kehadiran *smartphone* benda multifungsi menggeserkan fungsi yang sebenarnya, pada anak-anak lebih sering memanfaatkan *gadget* untuk bermain *game*. Bermain yang awalnya dimainkan secara bersama dan menggunakan alat sederhana di luar rumah, saat ini semakin jarang karena tertarik dengan benda modern berupa *gadget* dalam bentuk *smartphone* benda multifungsi. Berkaitan dengan mengkonsumsi tanda, memiliki *gadget* dapat membuat seseorang merasa dirinya gaul dan tidak ketinggalan jaman. Pada tingkat penggunaan *gadget* responden sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. Sedangkan eksistensi permainan tradisional pada siswa, terlihat dari adanya anak yang masih bermain tradisional di lingkungan tempat tinggal responden. Dari hasil analisis tersebut, dapat diasumsikan bahwa kebutuhan responden terhadap *gadget* bukan merupakan sebuah kebutuhan akan permainan, namun cenderung merupakan kebutuhan akan sebuah simbol yang mengungkapkan ekspresi kekinian, gaul, *up to date*, keren, dan sejenisnya.

*Keempat*, Dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan teknologi *gadget* pada siswa tergolong sedang, namun eksistensi permainan tradisional juga masih ada. Sehingga dapat diartikan bahwa siswa yang memiliki *gadget* belum tentu tidak bermain atau melupakan permainan tradisional, eksistensi permainan tradisional paling tampak dilakukan di sekolah dan hari libur, karena siswa paling sering bermain permainan tradisional pada saat jam istirahat, waktu senggang dan juga pada saat libur sekolah.

IDEA SOCIETA

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Baudrillard, J. (2004). *The Consumer society: Myths and structures* (Wahyunto, Terj.; A. Sumrahadi, Ed.). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bungin, B. (2009). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Dharmamulya, S. Dkk. (2005). *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Riduwan. (2009). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sarjono, H dan Julianita, W. (2011). *SPSS vs LISREL: Sebuah pengantar, aplikasi untuk riset*. Jakarta: Salemba Empat.
- Santoso, S dan Tjiptono, F. (2001). *Riset pemasaran konsep dan aplikasinya dengan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (2008). *Metode penelitian survai*. Jakarta: LP3ES.
- Soedjtmiko, H. (2008). *Saya berbelanja, maka saya ada: Ketika konsumsi dan desain menjadi gaya hidup konsumerisme*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarno, dkk. (2013). *Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembentukan karakter anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Tedjasaputra, M.S. (2007). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Uyanto, S.S. (2009). *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

### Dokumen Pemerintah

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Permuseuman. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.

### **Jurnal dan Skripsi:**

- Fadhilah. (2011). *Relevansi logika sosial konsumsi dengan budaya konsumerisme dalam perspektif epistemologi Jean Baudrillard*. Jurnal Kybernan, Vol. 2, No. 1 Maret 2011. <http://www.ejournal-unisma.net/ojs/index.php/kybernan/article/view/306/281> . Diakses pada tanggal 1 Juni 2015.
- Jati, L. dan Herawati, A. *Segmentasi mahasiswa program studi ilmu komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam menggunakan gadget*. Jurnal Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/5742/1/jurnal.pdf>. diakses pada tanggal 24 agustus 2015
- Manumpil, B. (2015). *Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Jurnal Universitas Sam Ratulangi. <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/viewFile/7646/7211>. Diakses pada tanggal 31 agustus 2015.
- Nur, H. (2013). *Membangun karakter anak melalui permainan tradisional*. Jurnal Universitas Negeri Makasar.
- Susanti, F, Dkk. (2010). *Pengaruh permainan tradisional terhadap kompetensi interpersonal dengan teman sebaya pada siswa SD (Studi eksperimental pada siswa Kelas 3 SDN Spondol Wetan 04-09 dan SDN Spondol Wetan 05-08)*. Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/2959/2645>. Diakses pada tanggal 12 mei 2014.

### **Sumber Internet:**

- Taufik, M. (2013). *Asal Usul Gadget*. Merdeka.com, 15 april 2013.  
<http://www.merdeka.com/peristiwa/asal-usul-gadget.html>. Diakses pada tanggal 12 april 2014
- The Asian Parent Insights. 2014. *Mobile Device Usage Among Young Kids*.  
<https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>. Diakses pada tanggal 27 juli 2015.

IDEA SOCIETA



### **Biografi Penulis**

Okky Rachma Fajrin lahir pada tanggal 22 Oktober 1991 Putri ketiga dari Hudi Suyanto dan Retno ini telah menyelesaikan masa studi yang diawali dari SDNU-1 Trate Gresik, lulus pada tahun 2003, berlanjut pada SMP Negeri 4 Gresik, kemudian pada tahun 2006 melanjutkan studi di SMA Negeri 1 Manyar Gresik. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Jurusan Sosiologi di Universitas Brawijaya Malang pada tahun 2009 dan berhasil memperoleh gelar sarjana pada tahun 2015.

Keterlibatan penulis di bidang penelitian dan pengabdian masyarakat yang pernah dilakukan secara berkelompok antara lain: Laporan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bandungrejo, Dusun Krajan, Sumber Manjing Kulon, Malang, Jawa Timur dengan judul “Realisasi Praktis Mewujudkan Respon Sosial” (2012).

*Contact Person* : 082232126022  
*Email* : okkyrachmafajrin@gmail.com